メガ・CD専用
MEGA CD
ザ・サードワールドウォー
THE 3RD WORLD WAR
1
PLAYER
BACK UP
RAM
マイクロネット
Micronet

MEGA-CDディスクは、メガ・CD専用のゲームソフトです。

（普通のCDプレイヤーでは使用しないでください。）

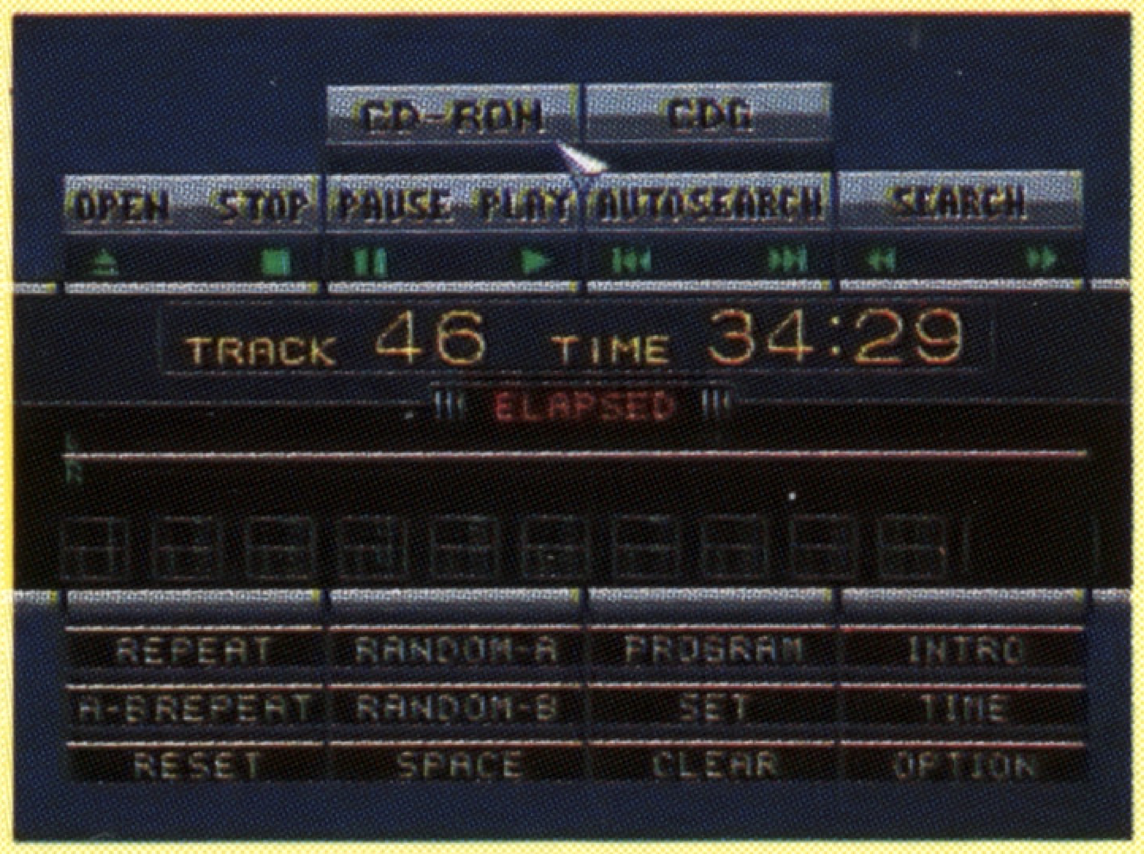
➡セット時の注意

①MEGA-CDとメガドライブが正しく接続されていますか？
②MEGA-CDとメガドライブそれぞれのACアダプタが差し込んでありますか？
③メガドライブ本体からゲームカートリッジが抜いてありますか？

①〜③を確認したら、メガドライブ本体のパワースイッチをONにしてください。右の画面が表示されます。

➡ゲームを始める前に

①コントロールパッドのスタートボタンを押すと、右の画面に変わります。



②方向ボタンでカーソル（➘）を動かして「OPEN」を選び、Cボタンを押します。
③MEGA-CDのトレイが開きます。同時に画面の表示が「OPEN」から「CLOSE」に変わります。
④トレイのくぼみに合わせて、レーベル面（ゲームタイトルなどが印刷されている面）が上になるように、MEGA-CDディスクをセットしてください。
⑤カーソルを動かして「CLOSE」を選び、Cボタンを押すと、トレイが閉まり、「CD-ROM」の表示が出ます。
⑥カーソルを「CD-ROM」に合わせ、Cボタンを押すと、ゲーム画面に変わります。

★MEGA-CD本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。
★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

このたびは、MEGA-CDディスク「ザ・サードワールドウォー」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。また、この取扱説明書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

CONTENTS

■始めに……4
■ゲームの流れ……5
■シナリオ……6
■勝利条件・敗北条件……7
■基本用語の説明……8
■操作方法……10
■メニュー画面……11
■環境設定画面……11
■ウインドウ解説……12
●メインウインドウ
●ワールドマップ
■コマンドメニュー概要……14
●軍事……15
兵員募集
兵器開発
部隊編成
支援戦力
国外出兵
都市攻撃
●経済……19
経済進出
経済支援
テロ支援
革命支援
●外交……21
条約協定
対外工作
●内政……23
産業育成
脱税査察
治安強化
マスコミ操作
早見表
●情報……25
GNP
軍事力
国際関係
軍事支配
経済支配
●システム……26
FILE操作
BGM ON
■各コマンド確率発生用最低金額……27
■戦闘方法……28
■兵器リスト……30
■リアルタイプ・戦闘画面……34
●アイコン一覧……35
■上陸戦闘画面……37

はじめに

1990年代に入って世界は大きく変わり、
先進諸国間では平和外交による軍備縮小か唱えられ、
半世紀に渡った冷戦構造が崩壊しました。
しかしその一方で人種、宗教、経済にともなう諸問題は依然として
人類社会全体に大きな影を落としています。
そしてそれは冷戦構造という大きな抑止力を失った今、
世界各地で一気に噴出している傾向にあります。発展途上国による核兵器の開発、
むしろ限定的核戦争の危機は冷戦時代よりも増したのではないのでしょうか？
これからのこの混沌とした時代の方向性のひとつとして超大国の出現、
軍事制圧による世界統合、
そのアンチテーゼとしての経済支配による世界統合が上げられると思います。
世界動向の鍵を握るいくつかの国のひとつを操り世界制覇を目指してください。
世界平和という名の世界制覇を…。

ゲームの流れ

ここではゲームの進行方法を紹介します。

オープニングビジュアル

［最初から］
シナリオ選定
ユーザー国選定

［最初から］
KEY SYS
SPEED SYS
CDPLAY SYS

［続きから］
SAVE DATA
からの続き

ゲームスタート

プレイヤーは軍事的勝利、経済的勝利を目指して
月1度のコマンドを実行していく。

［エンディング］
ゲーム終了時の状況によって
エンディングが変化する

［FILE操作］
SAVEをして
ゲームを終了する

シナリオ

シナリオ1 第三次世界大戦

現在の状況をそのままシミュレートしたシナリオです。アメリカ一国が強大な国家となっており、ロシアと中国は軍事力を維持するだけの経済力がありません。また、日本、ドイツ、フランス、イギリスは基本的に軍事力が足りません。そして、イラク、リビア、南アフリカは各国から浮いた状態にあります。初心者はアメリカから始めるのがよいでしょう。

シナリオ2 ノスタルジア

冷戦時代最後の布陣です。ロシア対アメリカの構図ができあがって、両国ともに軍拡で疲弊しています。内政を十分行って国内を立て直してください。

シナリオ3 第二次太平洋戦争

ASEAN諸国を取り込んだ日本が大国化している仮想シナリオです。構図的には東洋対北米です。敵対陣営の属国に対するテロ支援、革命支援などが有効なシナリオです。

シナリオ4

暴走

先進諸国が軍縮し、発展途上国が軍拡した場合の仮想シナリオです。初期配備の軍はどこも似たようなものです。イラク、リビア、南アフリカ、インドが大国化しています。

シナリオ5

経済大戦

経済戦を主体にした仮想シナリオです。各国とも軍事よりも経済で世界制覇をねらいます。アメリカのほか、日本、ドイツあたりが初心者向けです。

勝利条件・敗北条件

●勝利条件

軍事的勝利：全85エリア中の51エリアの軍事支配の確立。
経済的勝利：全85エリア中の60エリアの経済支配の確立。

●敗北条件

敗　　北：軍事支配地域(エリア)を失ったとき。
敗　　北：指導者(プレイヤー)の死亡による時間切れ。
敗　　北：全面核戦争の勃発。

基本用語の説明

大　　　国：人間側がプレイ可能な国、16ケ国(40エリア)。

アメリカ……………………軍事、経済いずれでも世界制覇を目指せます。初心者向け。
ロシア………………………軍事力による世界制覇が可能です。
日本…………………………常に大国の影で経済による世界制覇を目指せます。
ドイツ………………………軍事、経済ともにバランスのとれた国家です。十分世界制覇をねらえます。
中国…………………………数で勝負です。若干海軍が弱いので上陸侵攻はほどほどに。
フランス……………………平均的な先進国です。経済進出を中心に。
イギリス……………………島国の利点を生かし、海軍増強を押し進めた方がよいです。
インド………………………東か西か、延びる方角により敵対陣営が違います。
南アフリカ…………………位置的に有利です。特にアフリカ大陸南部は準自国領です。
ブラジル……………………南米の覇権をまず確立しましょう。世界制覇はそれからです。
オーストラリア……………まずは内政重視で、富国強兵に命を燃やしましょう。
カナダ………………………比較的安定したエリアです。内政重視でいきましょう。
イラク………………………これ以上国際信用度が下がってももはや同じです。バリバリ侵攻しましょう。

イスラエル……………中東地域での最大軍備を誇っています。先手必勝。
サウジアラビア………軍備拡大が急務です。隣接国であるイラクとの死闘が待っています。
リビア…………………テロ、革命支援などの高成功確率をもって勝負してください。

小国：人間側がプレイ出来ない国、45ケ国。
ユーザー国：現在プレイをしている国。16ケ国中の1ケ国。
超兵器：海軍、空軍、軌道軍（宇宙軍）の兵器もしくは新技術。
新兵器：現有陸軍兵器の改良・強化型。
ターン：アクションの区切り、もしくはゲーム進行の1回分のこと。野球に例えるなら1イニングのこと。このゲームでは1ターン＝1ケ月として、各国が1ターンにそれぞれ独自のアクションを実行していくことになります。
コンフィグ：初期設定のこと。ゲーム中では主に操作環境の事を指します。
ウィンドウ：情報の表示や、入力を行う画面のこと。
ワールドマップ：世界地図を表示している画面のことです。目標国の選択時やコンピュータの思考時にはこの画面になります。

操作方法

このゲームは一人用です。コントロールパッドをメガドライブのコントロール端子1に接続してください。

通常時

方向ボタン→…国、メニューの選択：数値入力（減少）
方向ボタン←…国、メニューの選択：数値入力（増加）
方向ボタン↑…国、メニューの選択：数値入力（増加）
方向ボタン↓…国、メニューの選択：数値入力（減少）
スタートボタン…ゲームスタート：ターンの終了の入力
Aボタン………基本状態では使用しない
Bボタン………キャンセル
Cボタン………決定

※以上の操作環境は、環境設定によって変更することができます。（11ページ参照）

戦闘時

方向ボタン……カーソルの移動
スタートボタン…ゲームの中断（ポーズ）
Aボタン………このボタンを押しながら方向ボタンを押すと、画面をスクロールさせることができます。
Bボタン………キャンセル
Cボタン………決定

※以後の解説については上記設定で行います。

注）X、Y、Z、の各ボタンは使用しません。

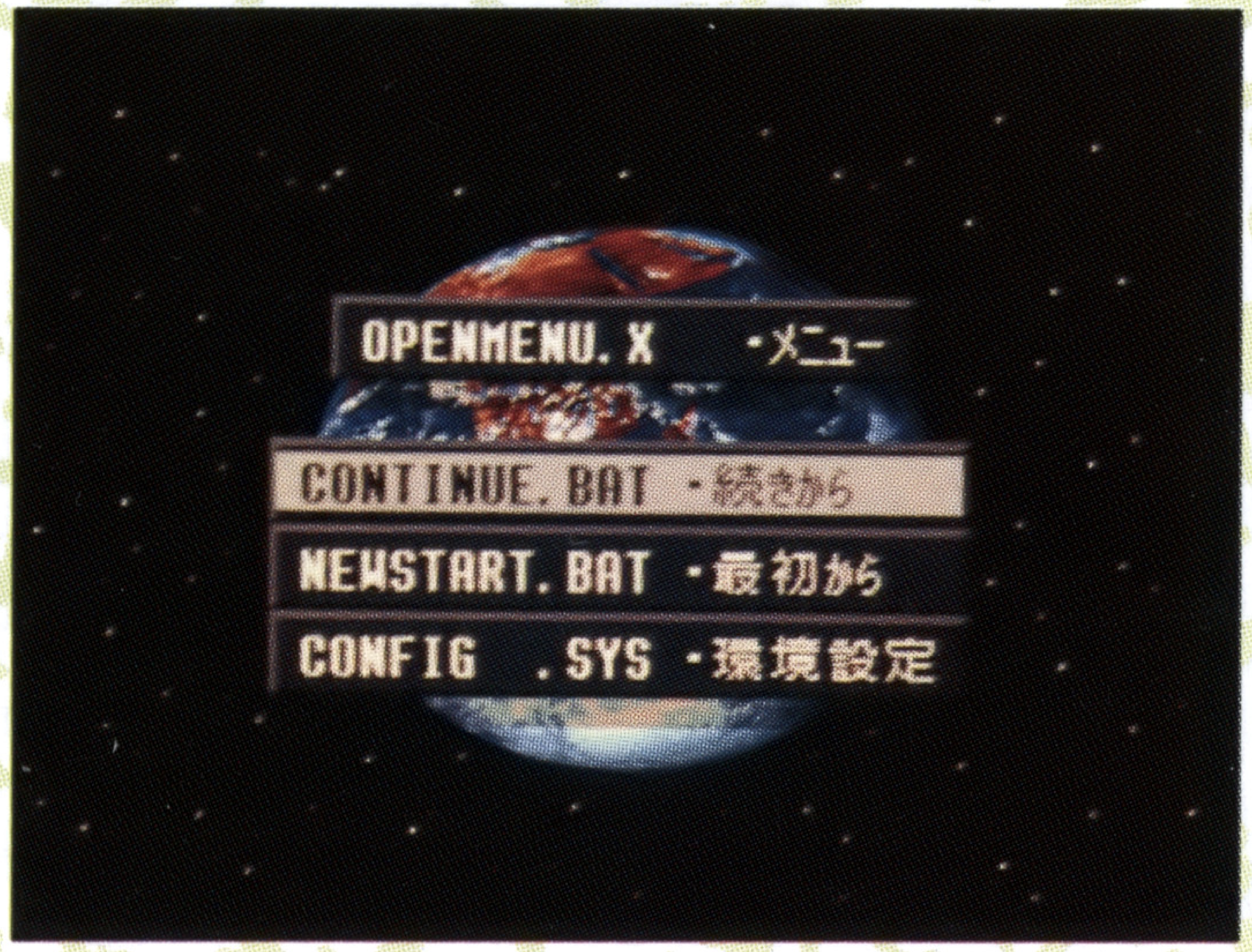
■メニュー画面

デモ画面中にスタートボタンを押すと、メニュー画面が表示されます。

続きから…セーブしたところから再開することができます。ファイルを選んでスタートボタンを押してください。

最初から…ゲームを最初から始めます。シナリオの選択、国の選択を行ってください。

環境設定…動作環境を変更したり、BGMを聴いたりすることができます。



■環境設定画面

キー設定：A、B、Cボタンの役割を変更することができます。

ミュージックモード：BGMを聴くことができます。臨場感あるサウンドをお楽しみください。

ウインドウ解説

メインウインドウ

①コマンドメニュー
②軍事/経済支配数
③戦力値

コマンドメニュー…コマンドを実行する時に使用します。選択するとサブメニューが現れます。

経済/軍事支配数 …勝利条件に関係します。

人口……………………毎年増加します。イベントや都市攻撃により減少します。

GNP………………毎月の収入に関係します。内政コマンド「産業育成」で増加します。

政権支持……………毎月の収入に関係します。内政コマンド「マスコミ操作」で増加します。

国民モラル…………毎月の収入に関係します。内政コマンド「脱税査察」で増加します。

治安レベル…………内政コマンド「テロ支援」「革命支援」に対する防御力になります。
国際信用度…………外交コマンド「条約協定」「対外工作」の成否に関係します。
予備費………………使用出来る予算額。
戦力値………………陸軍/海軍/空軍/軌道軍(宇宙軍)の戦力値。

ワールドマップ

①メッセージウインドウ

目的国を指定したり、コンピューター思考時のウインドウです。毎ターンの最初、メッセージウインドウに世界の時事イベントがテロップで表示されます。

コマンドメニュー概要

方向ボタンの左右でコマンドメニューを選択し、Cボタンを押すとサブメニューが現れます。ここで方向ボタンの上下でサブメニューを選択してからCボタンでサブコマンドになります。キャンセルしたい時にはBボタンで前の状態に戻ります。

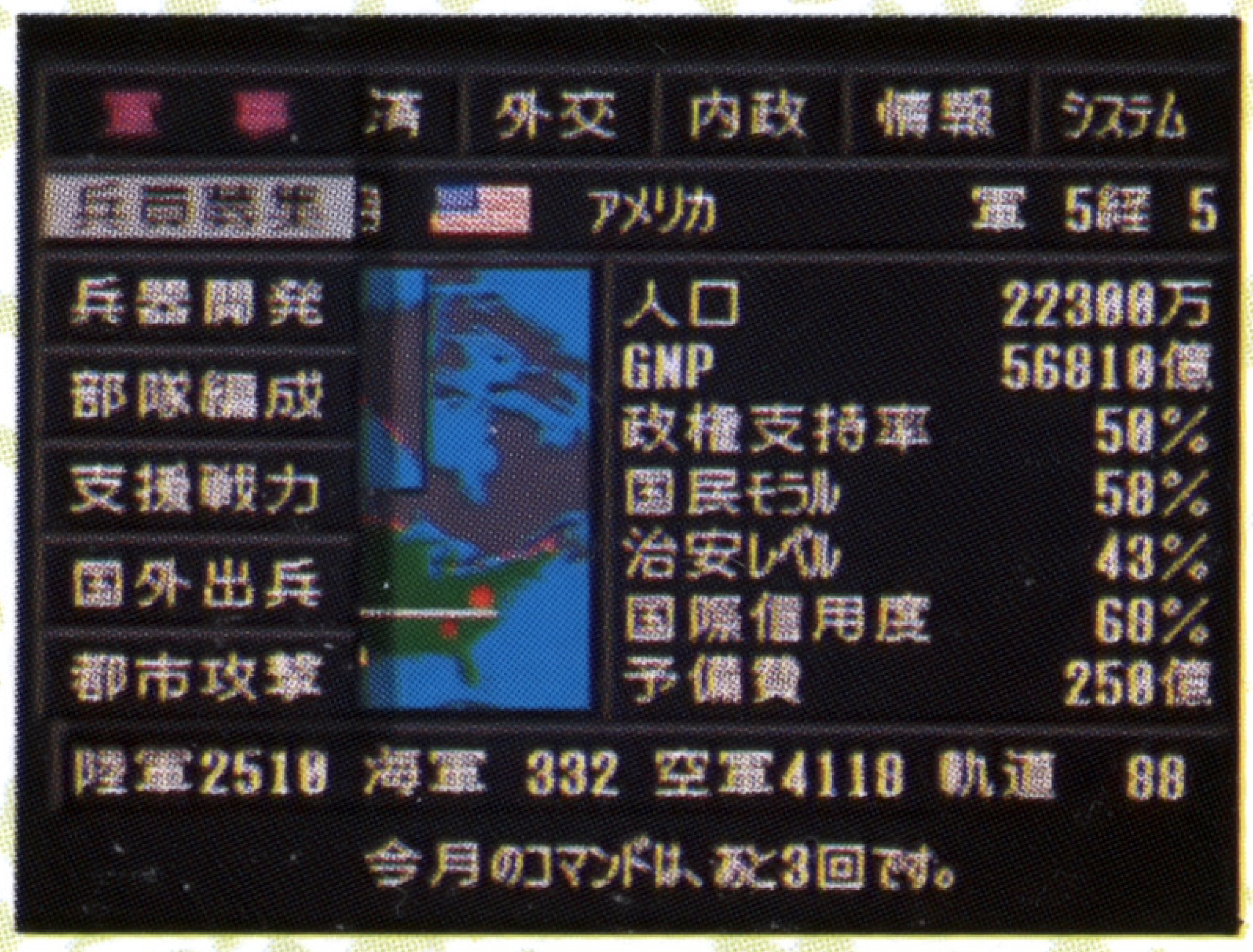
サブコマンド上においてCボタンで入力項目を選択すると入力欄が反転しますので、方向ボタンで数値を入力してからCボタンで決定して下さい。するとウインドウ上に「よろしいですか?」と表示されますので、よろしければ「Yes」、不都合な場合には「No」を選択して下さい。

そのターンでのアクションを終了する場合にはスタートボタンで終了します。

コマンドメニュー及びサブメニューには以下の通りです。

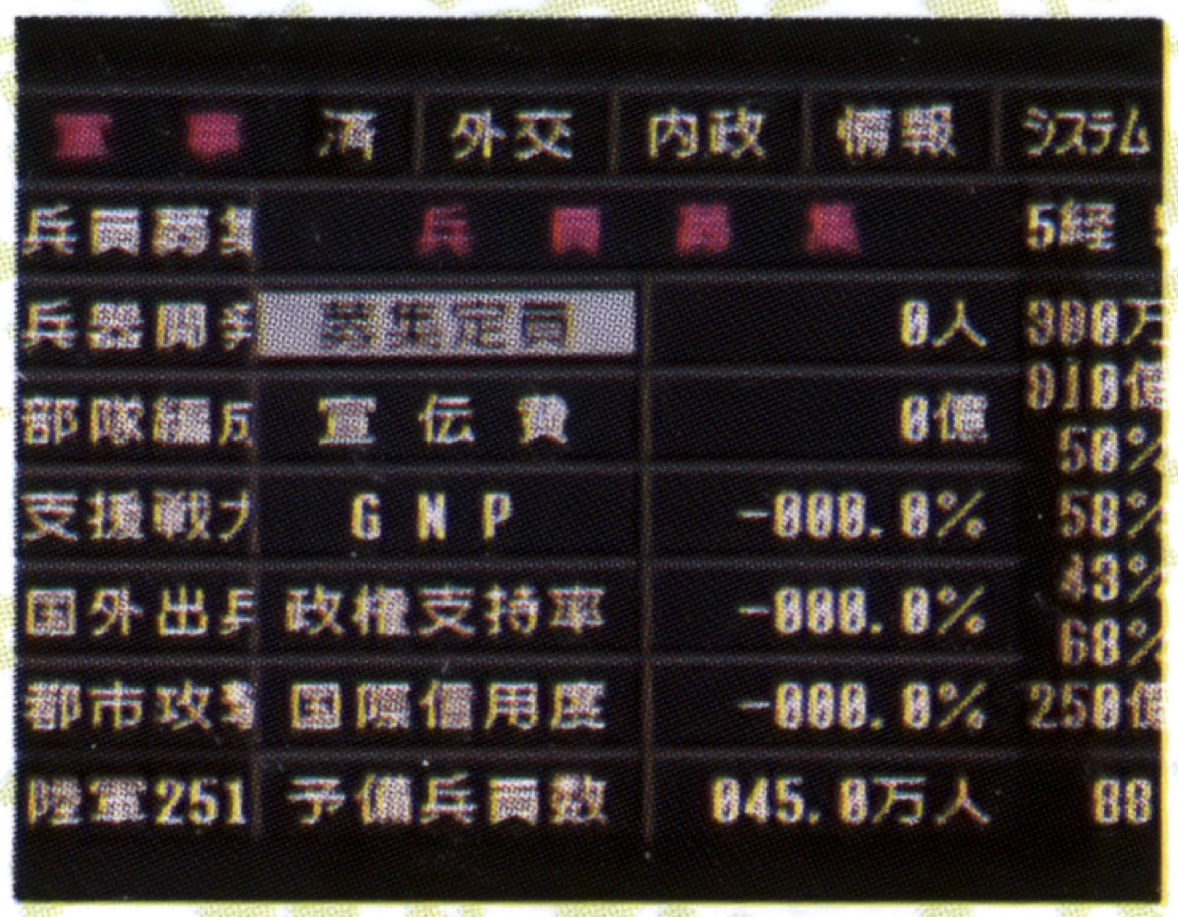
コマンドメニュー	サブメニュー
軍事	兵員募集 兵器開発 部隊編成 支援戦力 国外出兵 都市攻撃
経済	経済進出 経済支援 テロ支援 革命支援
外交	条約協定 対外工作
内政	産業育成 脱税査察 治安強化 マスコミ操作
情報	GNP 軍事力 国際関係 軍事支配 経済支配
システム	FILE操作 BGM ON

軍事



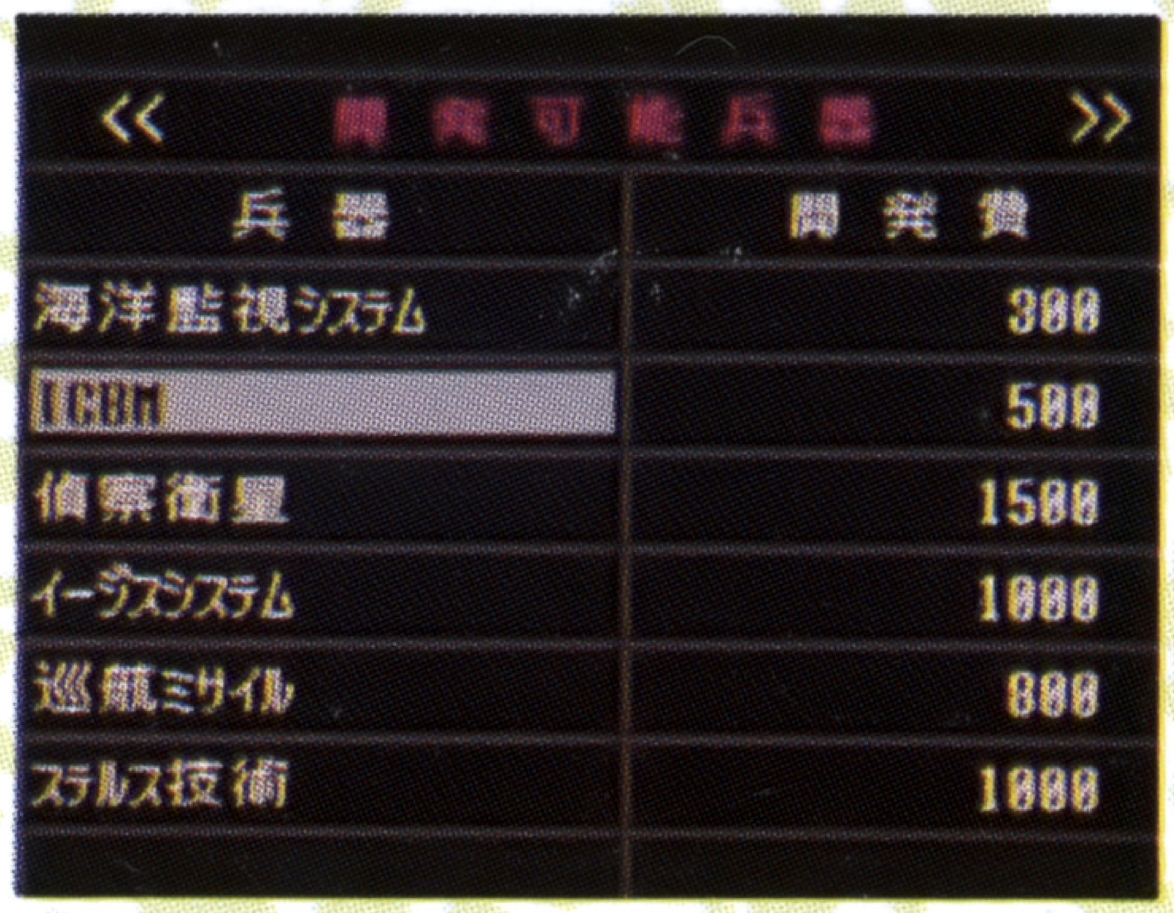
軍隊に関するコマンドです。主に軍事支配を確立するために使用されます。海外出兵を行って勝利すると、その国の軍事支配と経済支配がもらえます。ただし、あらかじめその国に他国の権益が存在していた場合には、その権益は中立となります。

※軍事支配の確立した国からは、毎月2億$の収益が入ります。



■兵員募集

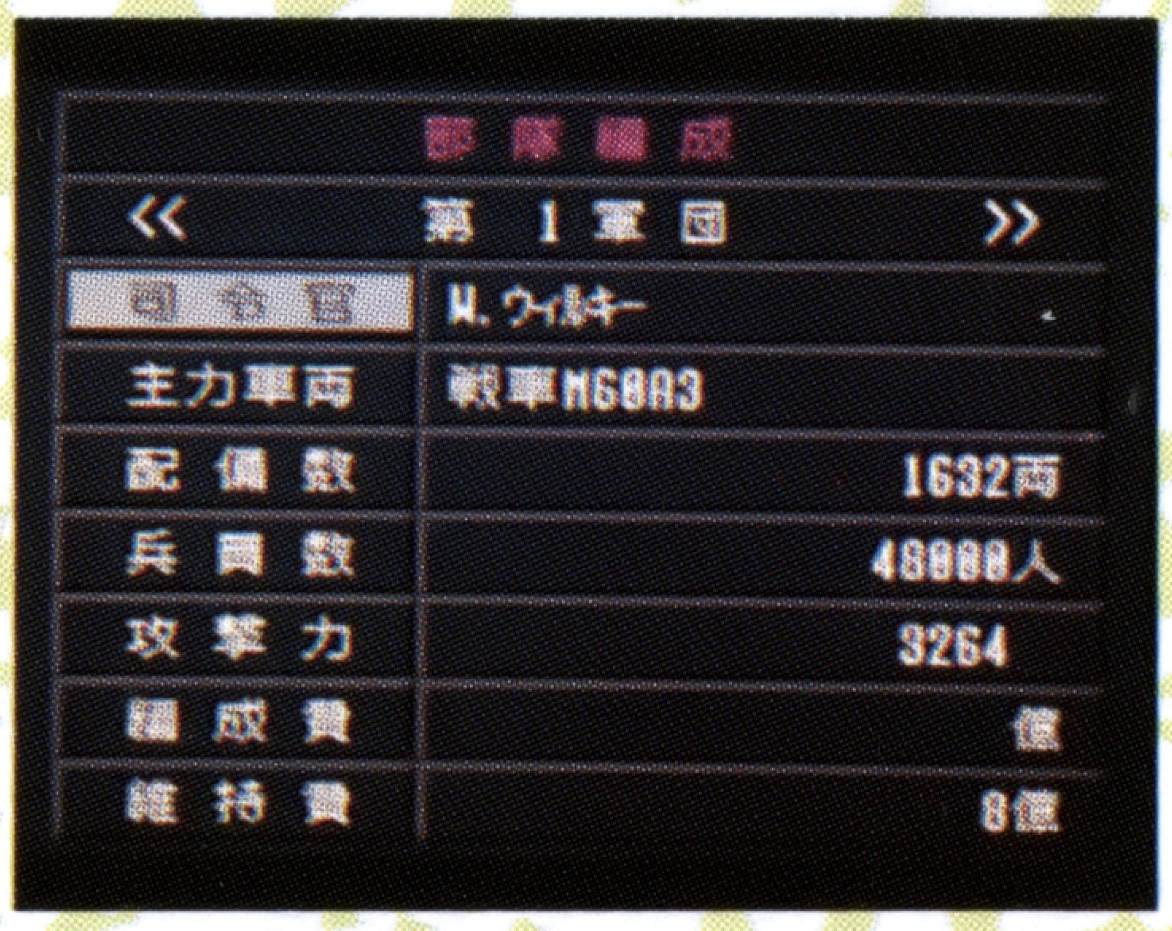
募集兵員数を入力(max:50000人)、宣伝費を入力(max:100億)兵器を保有しているだけでは軍隊は機能しません。各部隊には兵員を配属して下さい。宣伝費が多いほど、国力に影響なしに徴兵可能です。大量に徴兵を行うと国力の低下が激しいので注意が必要です。



■兵器開発

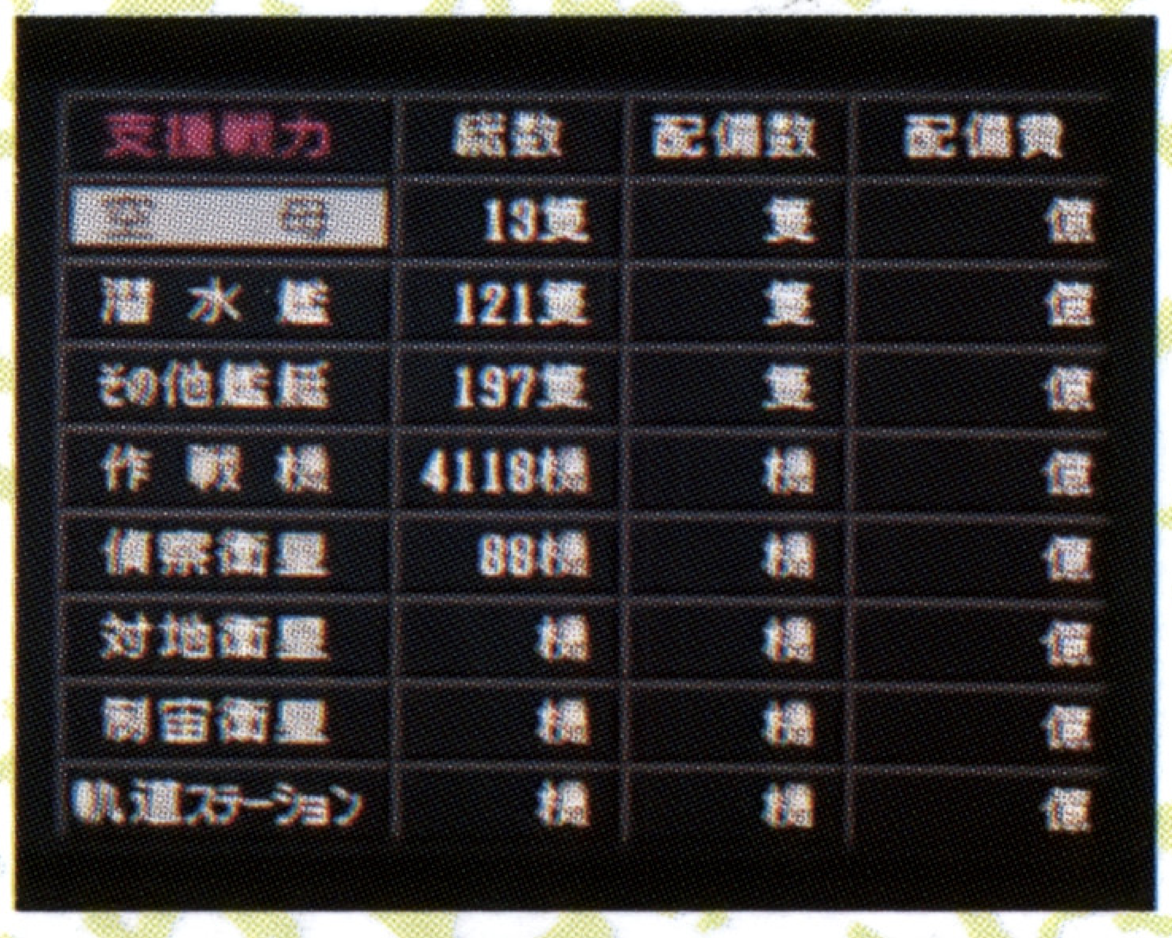
世界征服に燃える第三国では着々と新型戦車や戦闘機、はては宇宙戦艦などとんでもない新型兵器、超兵器を開発しているかもしれません。ウィンドウ上に開発可能兵器が表示されている時に、開発費を投入することによって以後その兵器を、生産出来るようになります。

■部隊編成



max：20部隊（国外出兵は16部隊まで）
max：4080両
max：255000人
予備費に余裕が出てきたら有事に備えて軍事力を整備しましょう。兵器の購入は部隊編成という形で行われます。ウィンドウ上から兵器を選択し、数量を入力して購入して下さい。
※兵員数が少ないと、兵器を最大数まで購入できないことがあります。

■支援戦力

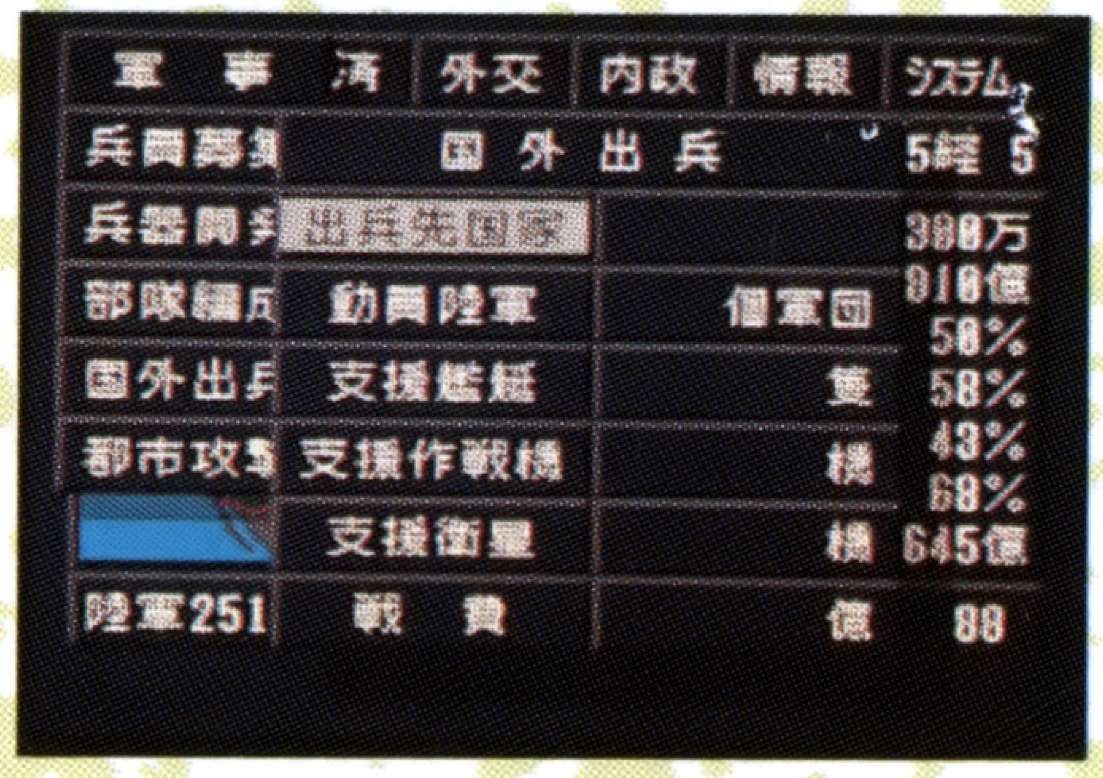


陸軍以外の戦力（海軍、空軍、軌道軍）を補充するためのウインドウです。陸軍だけが唯一の戦力というわけではありません。自国支配エリアと陸づたいに隣接していない国に戦争を仕掛ける時には海軍が重要であり、空軍や軌道軍が充実していると損害が減ります。
※開発が完了していない兵器は配備できません。

■国外出兵

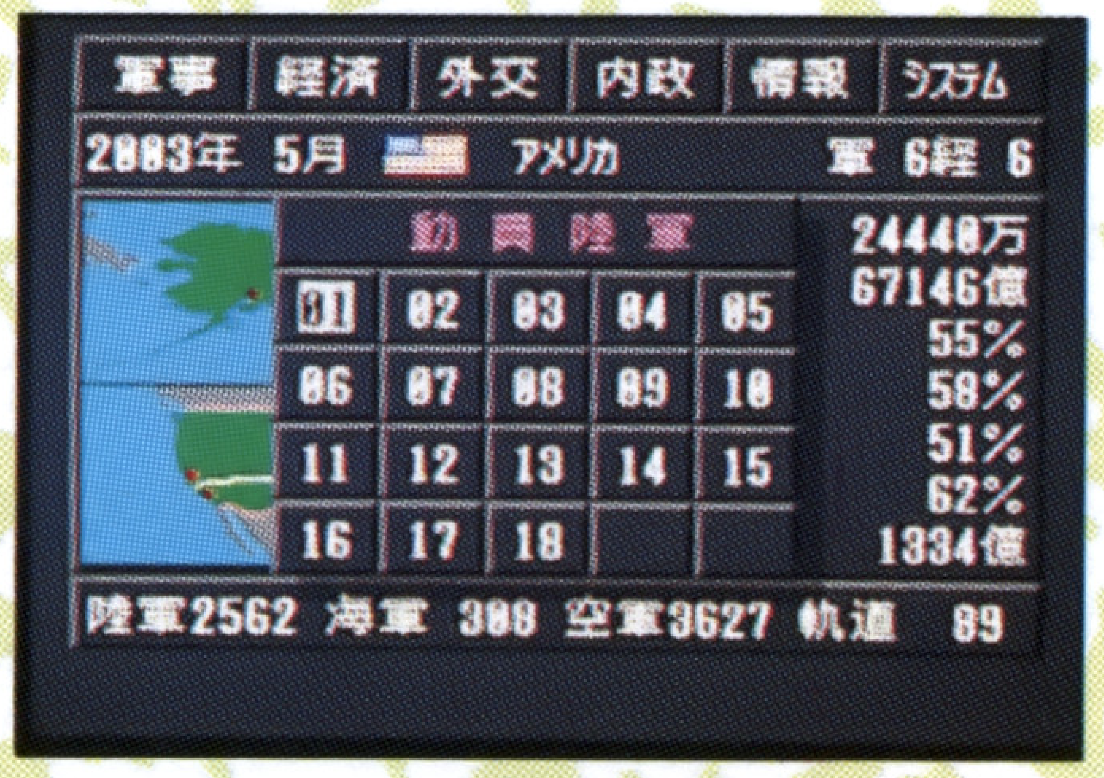
他国に戦争をしかけるコマンドです。経済進出をしたいのだが相手国の国力が高すぎて手が出ない、または国の規模に比べて軍事力が低い時にはこのコマンドが有効かも知れません。国外出兵を実行するには、目標国と兵力を決定しなくてはなりません。目標国の選定はワールドマップ上で行います。戦争に勝利すると目標国の他国経済支配は喪失し、自国軍事支配が確立します。
戦費が足りなくても出兵は出来ますが、その場合GNPが低下します。
※戦闘方法は25ページを参照してください。

国外出兵の手順

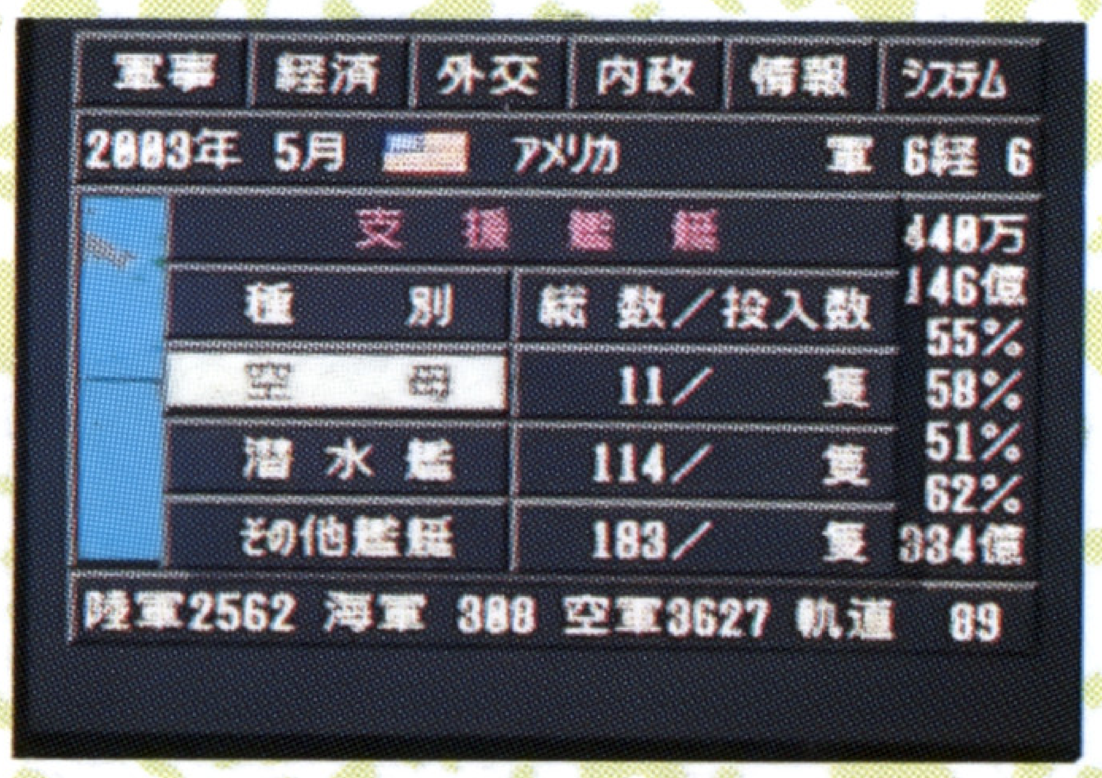


❶ワールドマップ

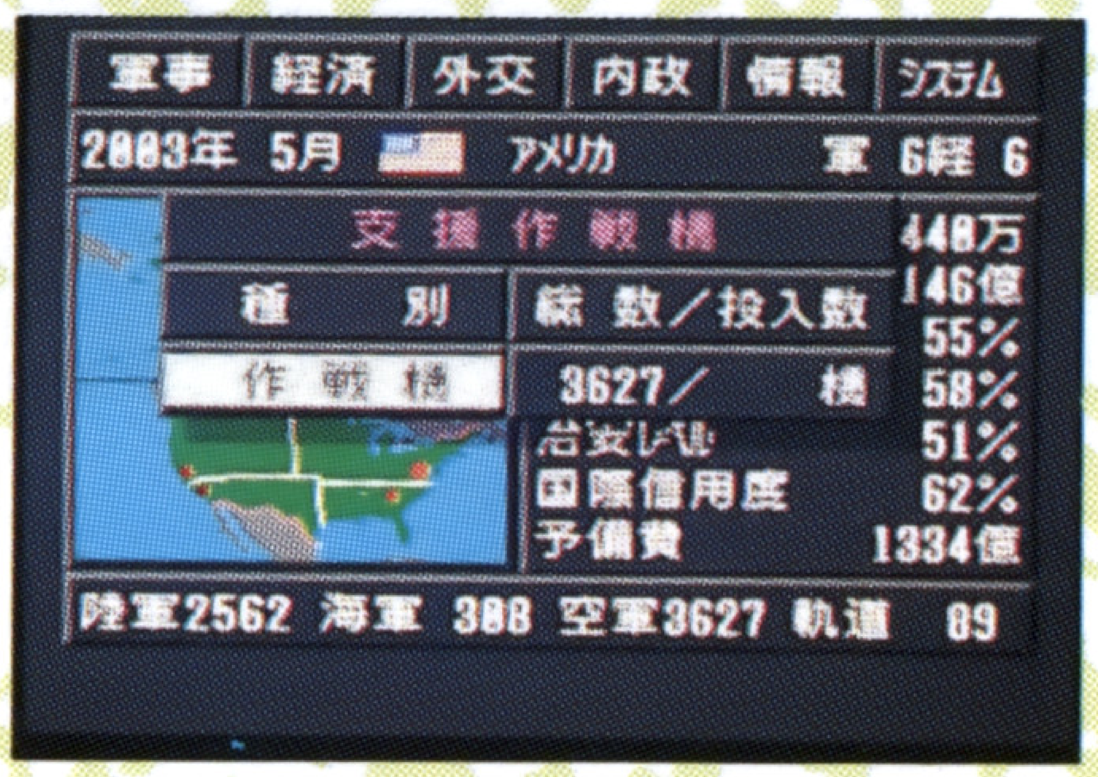
❷動員陸軍



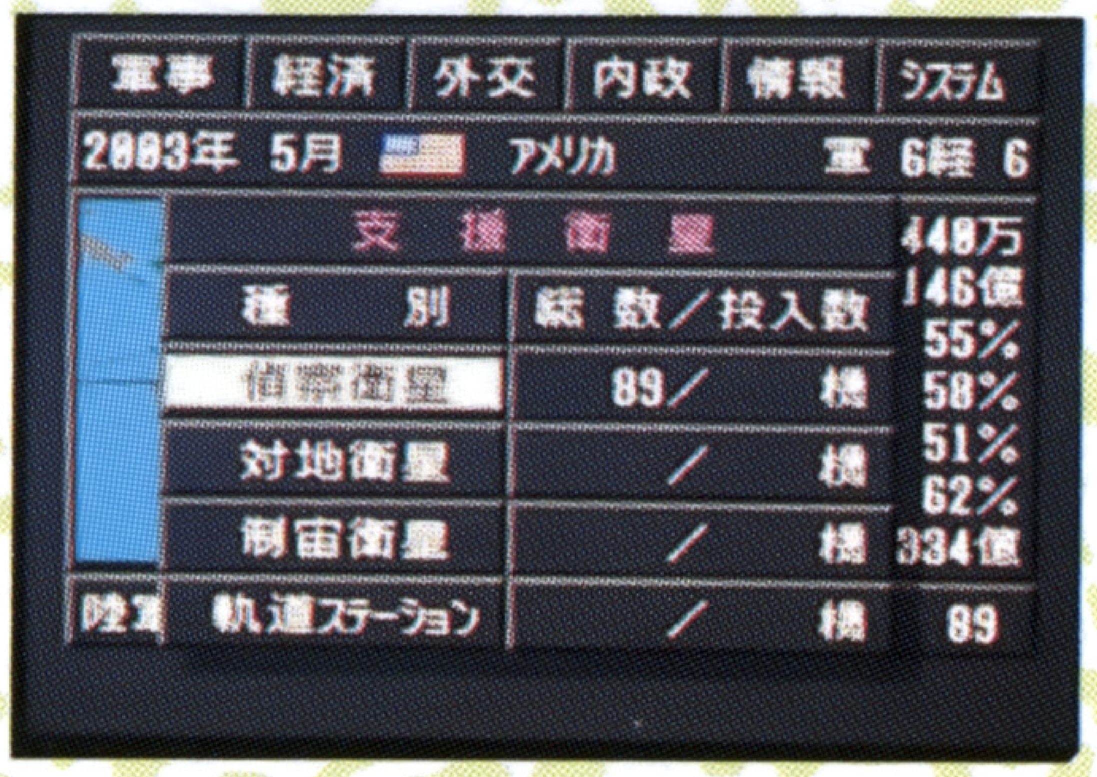
❸支援艦艇



❹支援作戦機



❺支援衛星



■都市攻撃

国外出兵と似ていますが少し違います。軍隊を出さない戦争のことです。成功すると目標国の経済力が低下しますが、自国の国際信用度も低下してしまいます。攻撃手段、数量、目標国の防御レベルによって成功確立が変化します。湾岸戦争で有名になったスカッド・ミサイルによる攻撃を連想してもらうとわかりやすいと思います。ウインドウ上で使用兵器を選択したのち、ワールドマップ上で目標国を決定して下さい。同時にコマンド回数分(最大8ヶ所)まで目標をセットできます。

※核兵器を使用するとゲームオーバーになる可能性があります。人類存亡のためにもあまりお薦めできないのですが…。

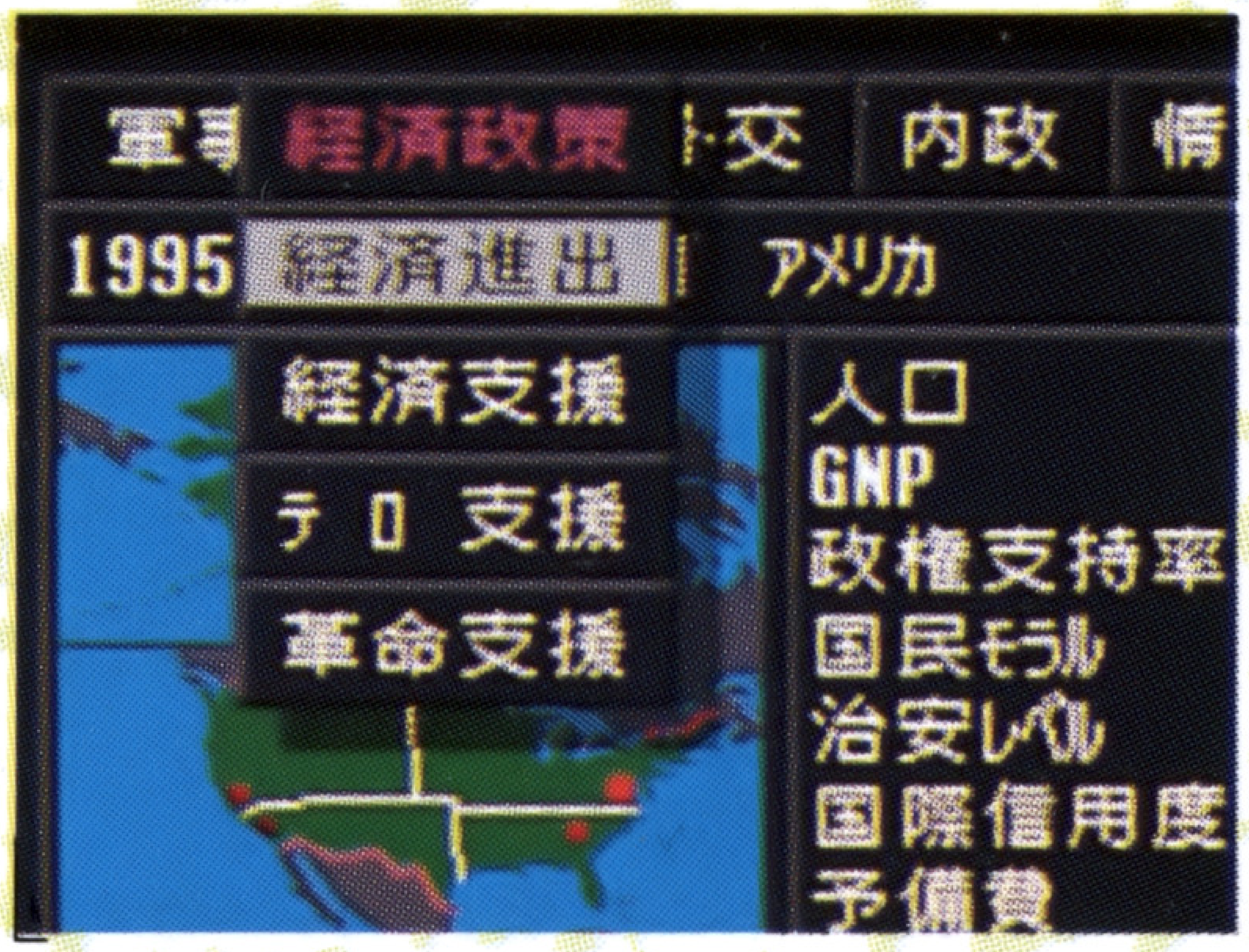
都市攻撃の手順

ワールドマップ

使用兵器(費用)

※開発が完了していない兵器は使用できません。

経済



経済に関するコマンドです。主に経済支配を確立するために使用されます。基本的にはサブメニューを選択した時点でワールドマップとなりますので、そこで目標国を選んだのちに目標国の部門(金融業、不動産、製造業、サービス業)を選び、投入する金額を決定するという形式になります。投入する金額、目標国の経済力等によって成功確立が変化します。

※経済支配の確立した国からは、毎月8億$の収益が入ります。

■経済進出

戦争反対!世の中ゼニだ!という方のコマンドで、他国を経済支配するためのコマンドです。金融業、不動産、製造業、サービス業の4部門を支配して初めてその国を経済支配したことになります。経済進出するに当たっては、進出国、進出部門、投入GNPを決定してください。自国経済支配部門の有無、他国経済支配の有無、目標国経済力投入金額によって成功確立が変化します。支配が確立した部門は、自国国旗に変化します。

■経済支援

自国が経済支配している国の経済力を上げます。これによって毎月の収益が上がるわけではありませんが、他国の経済進出に対しての防御力が上がります。あまり低いと他国に獲られてしまいますが、国外出兵で他国に軍事支配されると、こちらの経済支配は消滅してしまうので、程々にするのが懸命ではないかと思います。

■テロ支援

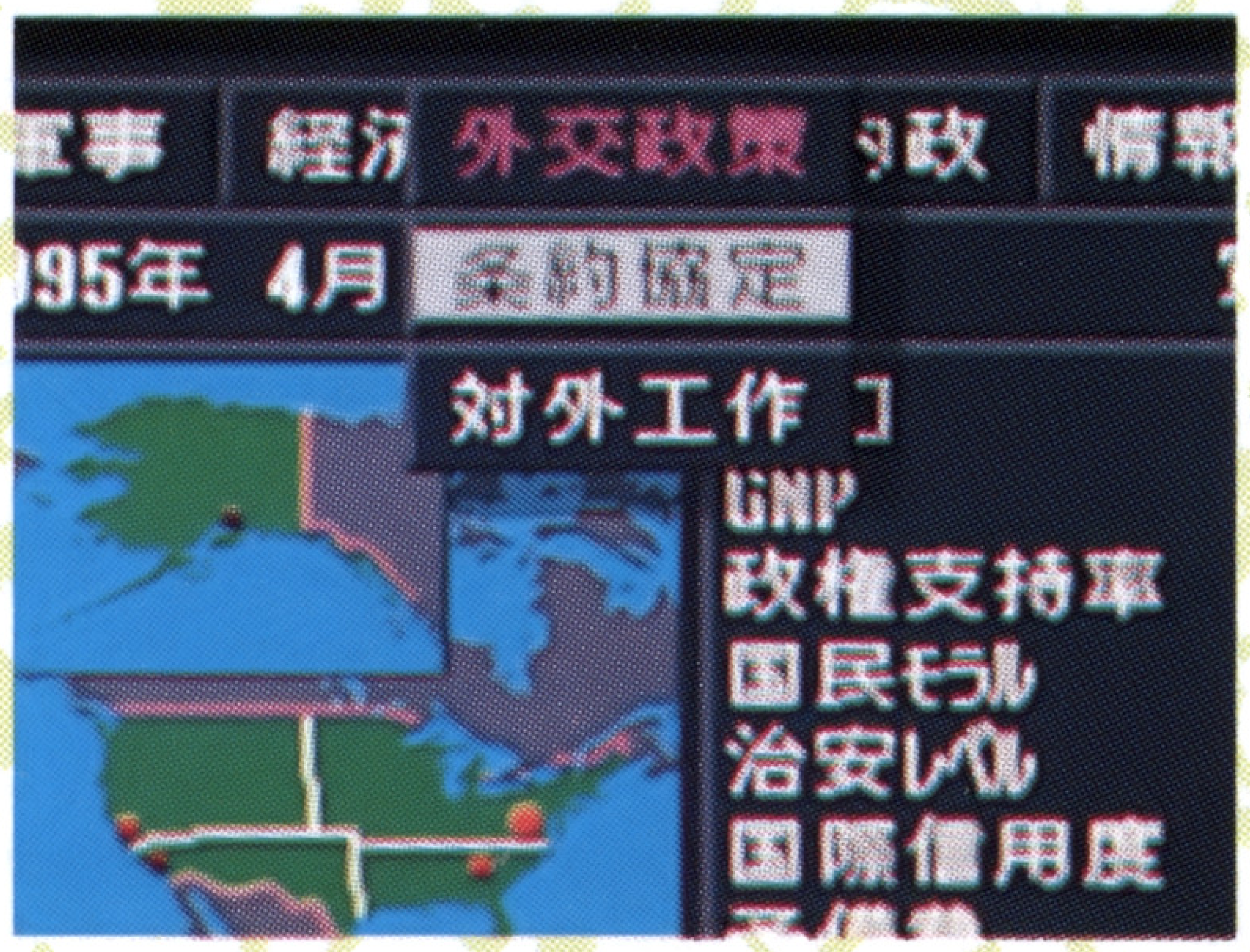
経済支配を目指す国の足を引っ張る時など、目標国の経済力を下げるためのコマンドです。成功すると目標国の経済力が低下します。投入金額、攻撃国と防御国の特性値(固有値)、強国支配部門の場合には、これに治安レベルを加味して成功確立が決定します。

■革命支援

他国からしかけられると腹立たしいものですが、自分で成功させた時にはカイカンもの?このコマンドは、テロ支援の強力版です。成功すると他国の経済支配の確立している部門が一気に消滅して中立になります。もっともその分成功確立はテロ支援と比べると幾分おちるようですが…。投入金額、攻撃国と防御国の特性値(固有値)、強国支配部門の場合には、これに治安レベルを加味して成功確立が決定します。

外交

平和主義にしろ、帝国主義にしろ態度を明らかにするのが、国際政治のエチケットです。他国との友好度を上げたり、資金提供の依頼、破壊活動などさまざまです。



■条約協定

費用はかかりませんので、近隣に軍事大国がいる場合には、このコマンドで条約を結んで友好度を上げておくとよいでしょう。条約協定締結の成功確立は、自国の国際信用度によって変化します。

不可侵条約…………ほとんどの国間では、初期状態でこの条約を結んでいます。
安全保障条約………これを結んでいれば攻め込まれることは、ほとんどありません。
貿易協定……………成功すると11月に特別収入があります。
経済援助……………成功すると50億の収入があります。
条約破棄……………条約破棄

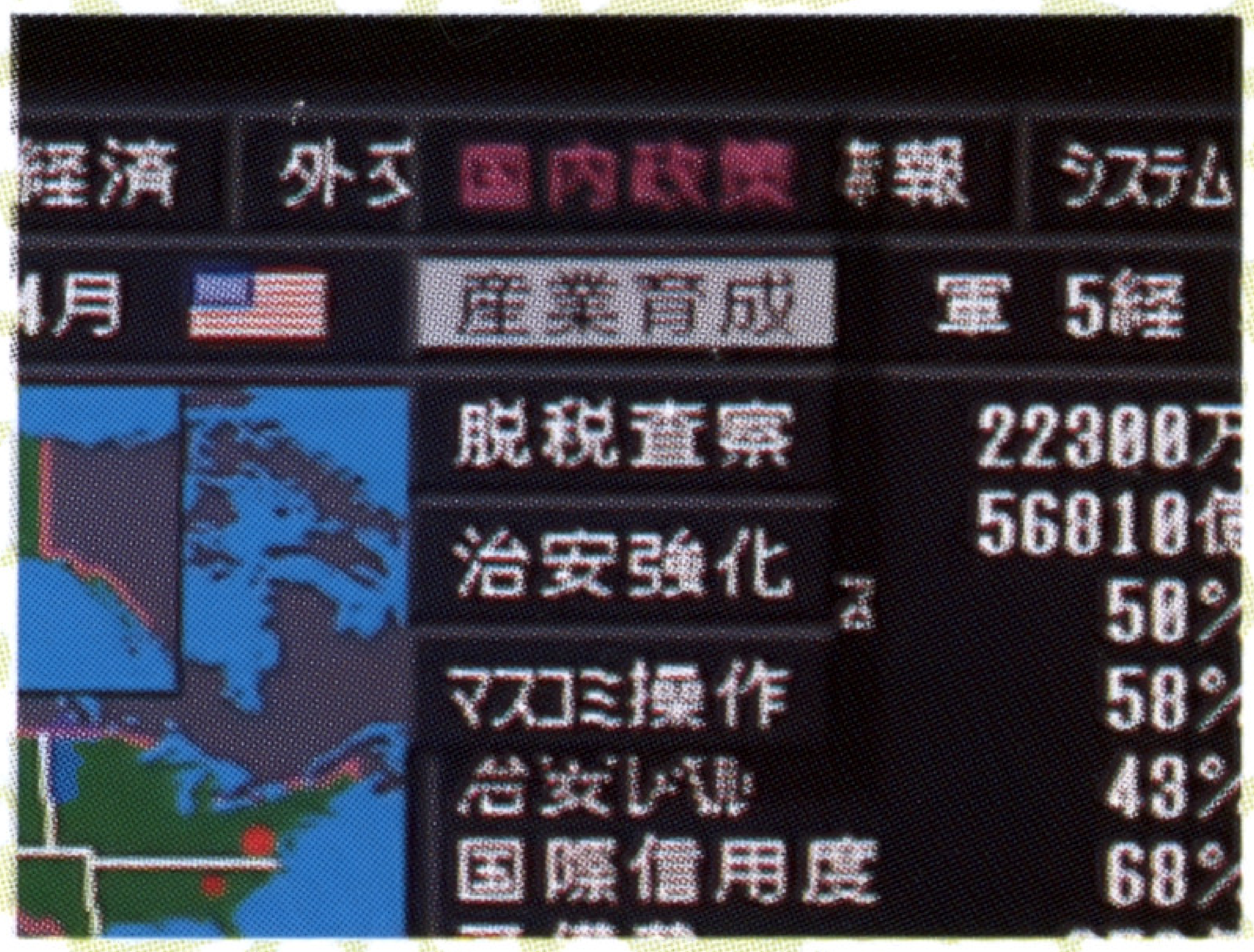
■対外工作

10億の費用がかかります。他国に対して破壊工作を仕掛ける時に使用するコマンドです。成功確立はほぼ一定ですが、国によっては多少の得手、不得手があるようです。

経済破壊工作………成功すると目標国GNPが低下します。
基地破壊工作………成功すると目標国基地レベルが低下します。

内政

国内政策のためのコマンドです。内政コマンドで何かの数値を増加すると別の数値が減少しますから注意が必要です。



■産業育成

① ［投入金額
　 ［max：65535億

国家運営の基本は、国内経済の強化です。産業育成に投資することによってGNPが増加して毎月の収入が増えます。少しずつでも投資すれば、明るい未来が待っているかもしれません。

■脱税査察

② ［投入金額
　 ［max：65535億

ガッポリと稼いでいるのに、税金を払わずにのさばっている悪い奴らから念入りに税金をしばきあげるコマンドです。多少の反対意見があるようですが、国民は貴方の英断を支持してくれています。特別収入があります。

■治安強化

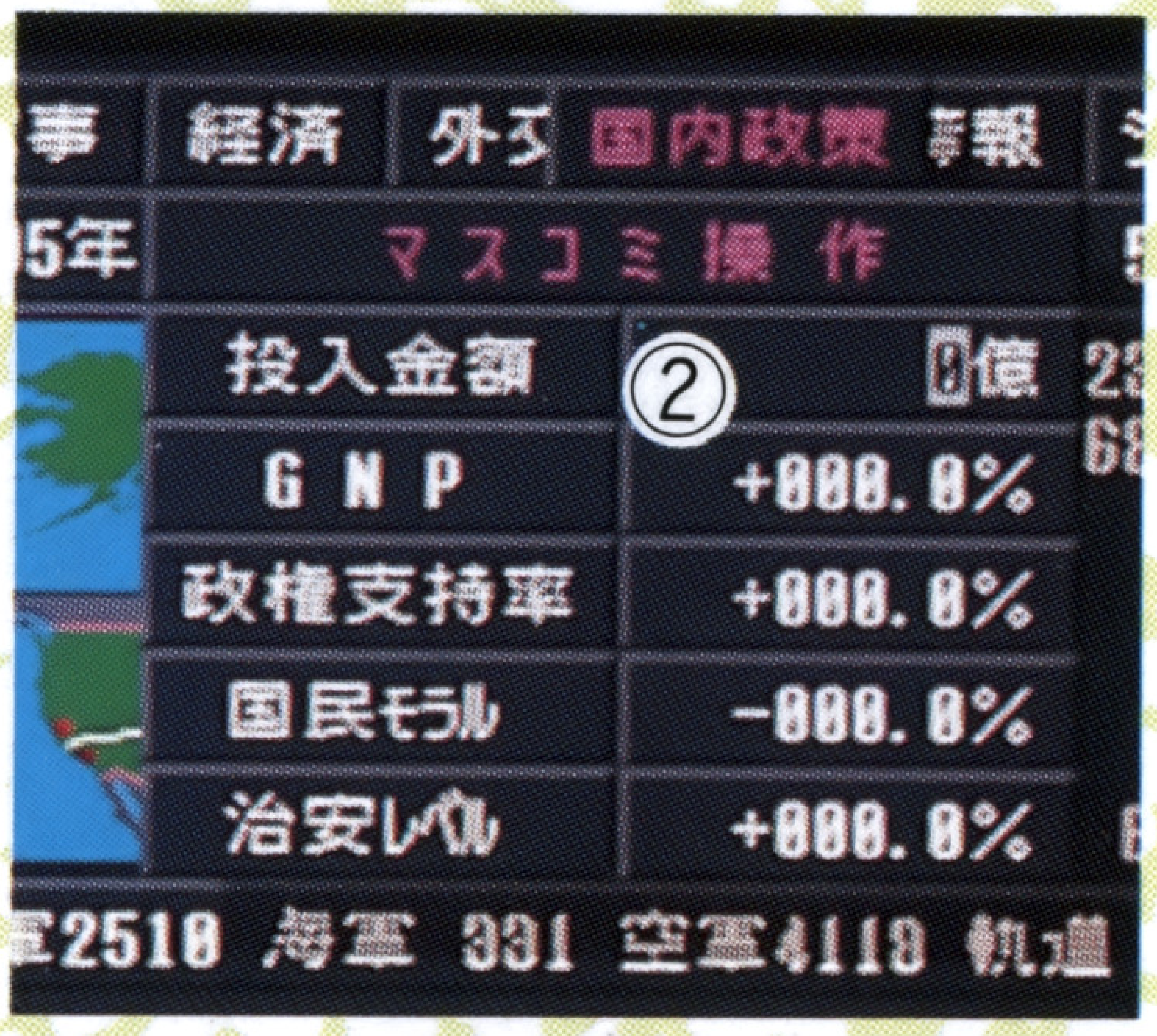
①［投入金額
　 max：65535億

「我々は如何なるテロリズムにも屈しない！」というわけで、「治安強化」コマンドです。経済的なメリットは殆どありませんが、第三国からの「テロ支援」、「革命支援」に対する防御力が上がります。繁栄の保険ということです。

■マスコミ操作

②［投入金額
　 max：65535億

政府の現状を説き国民に理解を求めるコマンドです。



情報

様々な情報を見るためのコマンドです。費用はかからないので、こまめに見るようにしましょう。

●GNP…………国民総生産。当然大きいほど税収も多いようです。

●軍事力…………方向ボタンの左右で陸軍、海軍、空軍、軌道軍に切り替わります。

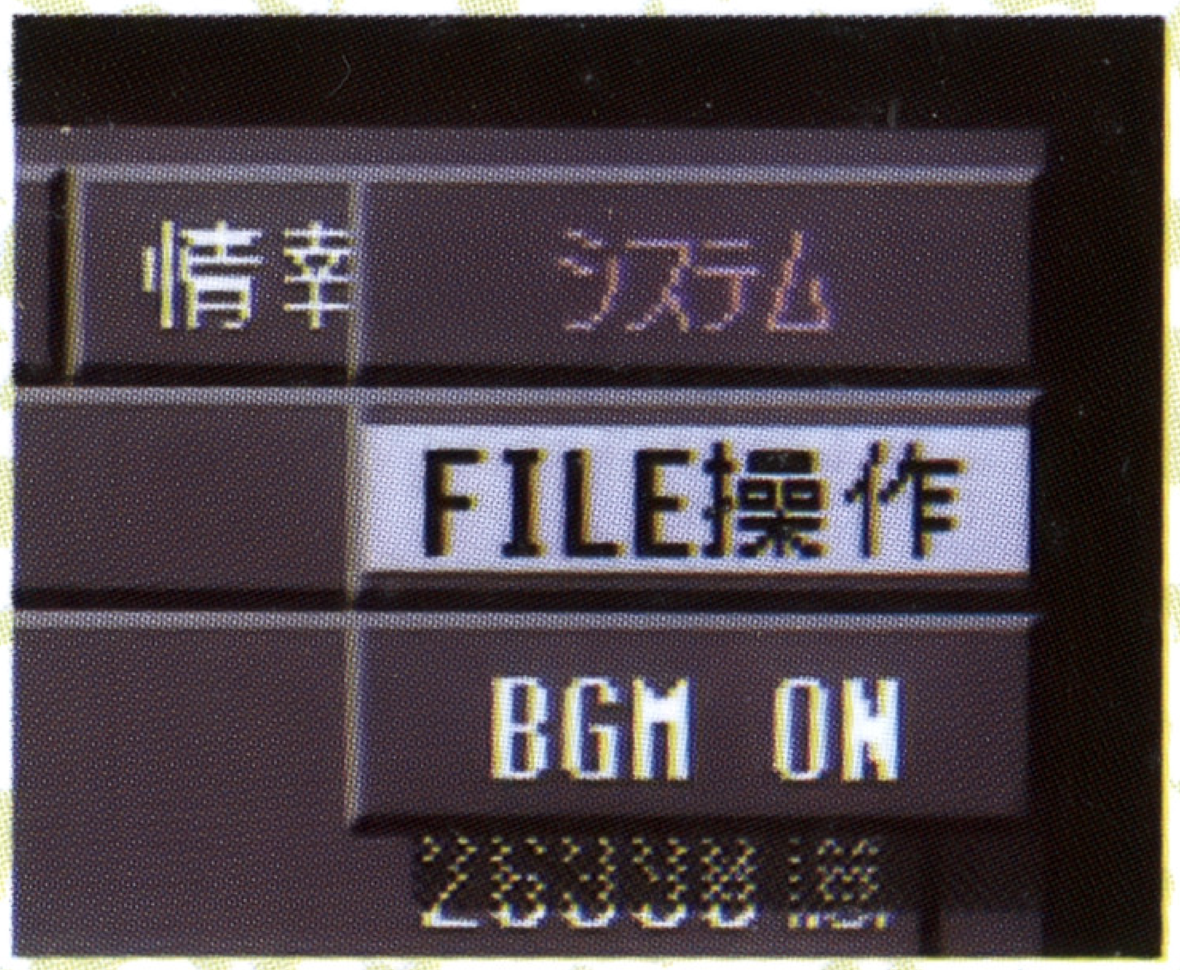
●国際関係………カーソルがある国からみた条約締結状態を表示します。 仮想敵国を見きわめてください。

●軍事支配………各国の軍事支配地域を表示します。自国は青、同盟国は緑、その他の国は赤系の色で表示され、支配状況(完全か部分か)によって色が違います。未支配地域は灰色のままです。

●経済支配………各国の経済支配地域を表示します。詳細は軍事支配と同様です。

システム

■FILE操作



データをセーブするためのコマンドです。RAMカートリッジを使用すると複数のデータをセーブできます。

■BGM ON

BGM ON/OFFの指示。

各コマンド確率発生用最低金額

コマンド	金額に対応する効果
経済進出	最低10億以上。100億以上で1ランクダウン80％。
経済支援	最低1億以上。50億以上で追加イベント発生確率20％。
テロ支援	最低1億以上。リビア、イラクは高確率。日本は不得手。
革命支援	最低50億以上で可能性あり。国家別に確率に差がある。
産業育成	国家のGNPによって変化。50億以上で可能性あり。
脱税査察	同　上
治安強化	同　上
マスコミ操作	同　上

戦闘方法(国外出兵)

当ゲームではリアルタイプ戦闘と簡易戦闘の二通りを用意しています。

●リアルタイプ戦闘

クォーター・ビュー、リアルタイムバトルシステムを採用しており、プレーヤーが戦闘を直接指揮出来るので、プレーヤーが経験を積むことによって多少のハンディなら跳ね返すことができるようになります。

●簡易戦闘

プレイヤーが直接戦闘を指揮出来ませんが、戦闘が速いのが特徴です。
また、リアルタイプ戦闘前の上陸作戦もこれで処理されます。

戦闘に参加できる最大数は以下の通りです。

		攻撃側	迎撃側
軌道軍	偵察衛星	250	250
	対地衛星	250	250
	制宇衛星	250	250
	軌道ステーション	50	50
空軍		8000	8000
海軍	空母	50	50
	潜水艦	250	250
	その他艦艇	250	250
陸軍		4080×16	4080×16
基地		参加不可能	参加可能

- **軌道戦力**　莫大な費用がかかりますが、軌道軍に対しての攻撃力を保有するのは対地衛星、制宙衛星、軌道ステーション以上の軌道軍。もしくは対軌道軍用兵器を配備した基地だけです。
- **空軍戦力**　比較的安くて攻撃力がある軍ですが消耗が激しいようです。
- **海軍戦力**　空母、潜水艦、その他艦艇の3種類あります。順番どおりの攻撃力がありますが、価格もそれなりです。
- **陸軍戦力**　戦車、装甲車、自走砲、対空砲、ヘリコプター等、多くの種類が存在します。

兵器リスト

	分類	攻撃	防御	移動	攻撃カウント	生産国
(001) アーサー	戦車	55	55	32	62	イギリス
(002) MBT 2000	戦車	47	48	32	60	イギリス
(003) スウェーリ	戦車	48	61	32	62	フランス
(004) ルクレルク 2	戦車	46	46	32	60	フランス
(005) カイゼル	戦車	54	59	32	63	ドイツ
(006) レオパルト 3	戦車	47	47	32	60	ドイツ
(007) T-80L	戦車	40	41	30	58	リビア
(008) パフダー	戦車	64	58	32	63	南アフリカ
(009) FST 3	戦車	66	64	32	63	ロシア
(010) FST 2	戦車	56	56	32	60	ロシア
(011) コウテイ	戦車	32	35	30	58	中国
(012) 百式	戦車	60	57	32	60	日本
(013) クリシュナ	戦車	54	54	32	62	インド
(014) スワミ	戦車	48	48	32	60	インド
(015) ウォーダン	戦車	37	62	32	62	オーストラリア
(016) リトル・ジョン	戦車	64	66	32	62	アメリカ
(017) M1A3	戦車	62	55	32	59	アメリカ
(018) グリズリー	戦車	56	57	32	53	カナダ
(019) D・ニッケル	戦車	56	51	32	60	カナダ
(020) アトラス	戦車	56	52	32	63	ブラジル
(021) マーシューティー	戦車	40	38	30	58	ブラジル
(022) ソロモン	戦車	55	59	32	62	イスラエル
(023) クレセント	戦車	56	55	32	62	イラク
(024) シーク	戦車	51	51	32	60	イラク
(025) フェニックス	装甲車	56	28	37	43	イギリス

	分類	攻撃	防御	移動	攻撃カウント	生産国
(026) ベン・シー	装甲車	20	21	35	62	イギリス
(027) キティー	装甲車	16	15	32	59	イギリス
(028) ウツリィ 2	装甲車	21	23	35	64	フランス
(029) ウツリィ	装甲車	09	18	35	63	フランス
(030) パンドラ	装甲車	48	19	36	41	ドイツ
(031) BRDM 2L	装甲車	50	15	33	38	リビア
(032) クアッガ	装甲車	52	21	36	41	南アフリカ
(033) バオバブ	装甲車	48	17	34	38	南アフリカ
(034) ナウト	装甲車	52	25	36	41	ロシア
(035) BRDM 3	装甲車	48	18	34	38	ロシア
(036) マンドリ	装甲車	53	13	33	39	中国
(037) パピヨン	装甲車	48	17	34	38	インド
(038) パイソン	装甲車	16	30	37	63	オーストラリア
(039) オプソム	装甲車	52	20	36	41	オーストラリア
(040) ワムバット	装甲車	48	18	34	38	オーストラリア
(041) エリミネーター	装甲車	24	29	37	63	アメリカ
(042) ナバホ	装甲車	36	20	37	41	アメリカ
(043) タリバント	装甲車	56	24	36	43	カナダ
(044) セイッツェン	装甲車	20	19	35	62	カナダ
(045) マッシュ	装甲車	16	15	32	59	カナダ
(046) ピカルーン	装甲車	23	23	35	63	ブラジル
(047) グーバー	装甲車	14	14	32	59	ブラジル
(048) ジディ	装甲車	16	16	33	59	イスラエル
(049) コール	装甲車	50	18	34	38	サウジアラビア
(050) ジャダン	装甲車	56	25	36	43	イラク

	分　類	攻撃	防御	移動	攻撃カウント	生産国
(051) シミター	装甲車	08	14	36	61	イラク
(052) ミネレイト	装甲車	50	14	33	39	イラク
(053) セイント 2	装甲車	32	20	34	44	イギリス
(054) セイント	装甲車	29	16	34	43	イギリス
(055) フリー・ランス	装甲車	28	13	31	40	イギリス
(056) サァボウ	装甲車	20	18	34	54	フランス
(057) ジェダーム	装甲車	12	15	34	54	フランス
(058) BMP-2L	装甲車	18	08	31	50	リビア
(059) クードゥ	装甲車	28	12	31	40	南アフリカ
(060) クワース	装甲車	47	16	34	44	ロシア
(061) タイチー	装甲車	24	11	31	39	中国
(062) サーヒ	装甲車	28	13	31	39	インド
(063) アウトバック	装甲車	16	14	30	50	オーストラリア
(064) ギャロップ	装甲車	34	21	32	44	アメリカ
(065) M2A2	装甲車	32	16	30	43	アメリカ
(066) ポニー	装甲車	36	17	34	44	カナダ
(067) ウーミク	装甲車	32	15	34	44	カナダ
(068) カヤック	装甲車	10	08	29	49	カナダ
(069) オセロット	装甲車	30	16	34	44	ブラジル
(070) サーブラ	装甲車	16	13	34	54	イスラエル
(071) ジハード	装甲車	26	13	32	39	イラク
(072) R・リバレント	ロケット弾	29	20	36	22	イギリス
(073) セバリ	ロケット弾	20	16	35	22	イギリス
(074) バージナル	榴弾砲	30	18	36	24	フランス
(075) ビオール	ロケット弾	21	16	35	22	フランス
(076) AUF-2	榴弾砲	12	14	32	29	フランス
(077) ヴェガ	ロケット弾	19	16	35	22	ドイツ
(078) オーボエ	ロケット弾	32	16	35	24	ロシア
(079) 富士山	ロケット弾	32	19	36	24	日本
(080) シタール	ロケット弾	21	16	35	22	インド
(081) オメガ	ロケット弾	28	18	35	24	オーストラリア
(082) イプシロン	ロケット弾	04	13	37	29	オーストラリア
(083) MLRS 2	ロケット弾	34	13	35	22	アメリカ
(084) メイプル	ロケット弾	16	15	35	23	カナダ
(085) パンティオン	ロケット弾	18	18	35	24	ブラジル
(086) オルフェウス	ロケット弾	20	16	35	22	ブラジル
(087) ハバクク	ロケット弾	14	13	35	23	イスラエル
(088) ジグラット	ロケット弾	23	18	36	24	イラク
(089) イマーム	ロケット弾	20	15	35	22	イラク
(090) ガントレット	対空ミサイル	27	18	37	43	イギリス
(091) フォボス	対空ミサイル	28	15	36	41	イギリス
(092) オクサイ	対空ミサイル	36	18	37	43	フランス
(093) テューピツ	対空機銃	18	15	36	51	フランス
(094) ファランクス	対空機銃	22	19	37	53	ドイツ
(095) ゴルゴン	対空ミサイル	28	13	36	41	ドイツ
(096) アンス	対空ミサイル	24	13	35	42	中国
(097) ヤク	対空機銃	15	12	33	49	中国
(098) スートラ	対空ミサイル	31	17	37	43	インド
(099) サードゥー	対空ミサイル	25	16	36	41	インド
(100) バデット	対空機銃	13	13	34	48	インド
(101) ADATS	対空ミサイル	28	16	36	41	アメリカ
(102) オーディーン	対空ミサイル	28	12	36	41	カナダ
(103) オリオン	対空ミサイル	22	18	37	43	ブラジル
(104) オールシャマイム	対空ミサイル	12	19	37	43	イスラエル
(105) アロー	対空ミサイル	28	16	36	41	イスラエル
(106) マッレ	対空ミサイル	28	13	36	41	イラク

	分　類	攻撃	防御	移動	攻撃カウント	生産国
(107) ガゼル 2	ヘリコプター	62	28	90	50	イギリス
(108) マリン	ヘリコプター	63	30	96	50	フランス
(109) ソリッジ	ヘリコプター	48	22	74	43	フランス
(110) ローレライ	ヘリコプター	66	30	97	50	ドイツ
(111) PAH-2	ヘリコプター	56	27	89	50	ドイツ
(112) ロオイバルク	ヘリコプター	56	22	74	43	南アフリカ
(113) Ka 50	ヘリコプター	60	26	85	49	ロシア
(114) リュウセイ	ヘリコプター	60	24	79	49	中国
(115) 神風	ヘリコプター	72	31	99	50	日本
(116) ベーダ	ヘリコプター	60	27	89	50	インド
(117) パンカ	ヘリコプター	50	24	80	44	インド
(118) ロングボウ	ヘリコプター	60	26	86	49	アメリカ
(119) ペルセウス	ヘリコプター	74	32	99	50	カナダ
(120) ラボ	ヘリコプター	56	24	79	43	カナダ
(121) アミーゴ	ヘリコプター	64	29	95	50	ブラジル
(122) プレアデス	ヘリコプター	56	27	87	50	ブラジル
(123) シュホラ・アナン	ヘリコプター	56	29	97	50	イスラエル
(124) ケダリヤ	ヘリコプター	56	28	91	49	イスラエル
(125) ビジーヤ	ヘリコプター	40	22	72	41	イラク
(126) 大雪	対空ミサイル	17	12	40	50	日本
(127) チャレンジャー	戦車	40	40	30	52	イギリス
(128) チーフテン	戦車	32	32	27	52	イギリス
(129) センチュリオン	戦車	28	26	25	51	イギリス
(130) ルクレルク	戦車	40	40	30	52	フランス
(131) AMX-30	戦車	32	32	27	52	フランス
(132) レオパルド 2	戦車	40	40	30	52	ドイツ
(133) レオパルド 1A4	戦車	32	32	27	52	ドイツ
(134) T-55	戦車	28	26	25	53	ロシア
(135) T-72	戦車	32	32	27	52	ロシア
(136) メルカバ 2	戦車	40	40	30	52	イスラエル
(137) T-80	戦車	40	40	30	52	ロシア
(138) 80 型	戦車	32	32	27	52	中国
(139) 90 式	戦車	40	40	30	52	日本
(140) 74 式	戦車	32	32	27	52	日本
(141) 61 式	戦車	28	26	25	51	日本
(142) アージュン	戦車	40	40	30	52	インド
(143) ビシャンタ	戦車	40	36	27	52	インド
(144) M1A1	戦車	40	40	30	52	アメリカ
(145) M60A3	戦車	32	32	27	51	アメリカ
(146) メルカバ 3	戦車	48	48	32	57	イスラエル
(147) スコーピオン	装甲車	24	15	30	57	イギリス
(148) フェレット	装甲車	12	09	27	54	イギリス
(149) AMX-13	装甲車	34	13	31	57	フランス
(150) Rjpz 2	装甲車	49	17	34	38	ドイツ
(151) BRDM 2	装甲車	31	13	31	37	ロシア
(152) BRDM 1	装甲車	25	11	28	32	ロシア
(153) EE-9	装甲車	18	13	36	57	ブラジル
(154) エラド90	装甲車	30	14	36	57	南アフリカ
(155) PT-76	装甲車	24	10	28	52	ロシア
(156) 62 型	装甲車	25	10	28	52	中国
(157) 60 式	装甲車	20	10	28	52	日本
(158) CCVL	装甲車	52	18	34	58	アメリカ
(159) M-901	装甲車	30	15	31	37	アメリカ
(160) クーガ	装甲車	24	09	30	58	カナダ
(161) AML-60	装甲車	32	12	30	57	サウジアラビア
(162) MCV-80	装甲車	08	09	28	50	イギリス

	分類	攻撃	防御	移動	攻撃カウント	生産国
(163) FV-432	装甲車	04	08	26	44	イギリス
(164) AMX-10P	装甲車	08	08	28	50	フランス
(165) VAB	装甲車	05	07	26	45	フランス
(166) TH-495	装甲車	32	15	34	44	ドイツ
(167) マーダー A1	装甲車	30	13	31	40	ドイツ
(168) BMP-1	装甲車	17	10	28	40	ロシア
(169) M-113	装甲車	04	08	25	45	アメリカ
(170) BTR-60P	装甲車	04	05	25	45	ロシア
(171) EE-11	装甲車	14	09	28	39	ブラジル
(172) レイテル 90	装甲車	04	08	25	45	南アフリカ
(173) BMP-3	装甲車	28	14	31	40	ロシア
(174) BMP-2	装甲車	18	11	28	39	ロシア
(175) 77 型	装甲車	05	07	25	45	中国
(176) 88 式	装甲車	29	14	31	40	日本
(177) 73 式	装甲車	03	08	25	45	日本
(178) M2	装甲車	28	14	31	40	アメリカ
(179) AAAV7 A1	装甲車	14	10	28	50	アメリカ
(180) MLRS	ロケット弾	17	13	32	19	アメリカ
(181) M-109	榴弾砲	08	10	29	28	アメリカ
(182) AUF-1	榴弾砲	08	11	29	28	フランス
(183) BM-21	ロケット弾	10	10	29	18	ロシア
(184) G-6	榴弾砲	13	14	32	28	南アフリカ
(185) バタリュール	榴弾砲	02	08	26	24	南アフリカ
(186) 2S19	榴弾砲	12	10	32	29	ロシア
(187) 75 式	榴弾砲	08	11	30	28	日本
(188) アボット	榴弾砲	03	08	26	24	イギリス
(189) M-7	榴弾砲	04	06	26	24	ブラジル
(190) レイピア	対空ミサイル	19	11	31	37	イギリス

	分類	攻撃	防御	移動	攻撃カウント	生産国
(191) ロラン 2	対空ミサイル	27	14	34	38	ドイツ
(192) クロタル	対空ミサイル	22	11	30	37	フランス
(193) AMX-13DAC	対空機銃	10	07	28	42	フランス
(194) ケパルト	対空機銃	16	11	31	47	ドイツ
(195) SA-13	対空ミサイル	19	10	30	37	ロシア
(196) ZSU-23-4	対空機銃	08	08	28	42	ロシア
(197) イースターバーク	対空機銃	09	08	28	42	南アフリカ
(198) SA-19	対空機銃	18	13	34	38	ロシア
(199) 63 型	対空機銃	08	08	28	42	中国
(200) パトリオット	対空ミサイル	22	16	29	38	アメリカ
(201) 81 式	対空ミサイル	19	11	31	37	日本
(202) M48	対空ミサイル	21	10	31	37	アメリカ
(203) M-163	対空機銃	08	08	28	42	アメリカ
(204) SA-8	対空ミサイル	21	10	30	37	ロシア
(205) ガゼル	ヘリコプター	51	20	67	43	イギリス
(206) リンクス	ヘリコプター	28	16	56	37	イギリス
(207) Bo-105	ヘリコプター	51	20	66	43	ドイツ
(208) CH-1	ヘリコプター	16	16	55	37	アメリカ
(209) Mi-24	ヘリコプター	53	20	67	43	ロシア
(210) Mi-17	ヘリコプター	48	16	56	37	ロシア
(211) SA-316	ヘリコプター	48	20	67	43	南アフリカ
(212) Mi-28	ヘリコプター	53	24	78	44	ロシア
(213) UH-60	ヘリコプター	44	21	69	43	アメリカ
(214) Z-5	ヘリコプター	32	17	59	37	中国
(215) AH-1	ヘリコプター	52	22	72	43	アメリカ
(216) AH-64	ヘリコプター	56	26	85	44	アメリカ

リアルタイプ・戦闘画面

①カーソル
②ダメージグラフ

リアルタイプ戦闘では、戦車砲、ミサイル、機関砲等、多彩な攻撃方法があります。

カ　ー　ソ　ル：ユニットやアイコンを指示する時に使用します。

ダメージグラフ：ユニットの現在の規模がグラフの青い部分、戦いで消耗した部分を赤い部分として表示します。このグラフはユニットが損害を受けた場合に一瞬表示されますが、アイコン操作によって表示させないことも可能です。

アイコン一覧

オプションコマンドウインドウ

ユニットや操作環境に対しての命令はアイコンによって行われます。平地にカーソルを合わせてCボタンを押すと全体命令用のアイコンが表示されます。

●部隊命令(その1)

敵部隊と街を攻撃

敵部隊を攻撃

射撃中止

●部隊命令(その2)

射撃優先

移動優先

●ダメージグラフ

ダメージを受けたとき、ダメージグラフを表示します。

ダメージを受けても、ダメージグラフを表示しません。

●両軍戦力ステータス

●支援射撃依頼

海軍・空軍・軌道軍に対して支援攻撃要請をします。

●撤退命令

侵攻するか、撤退するかの選択。

■部隊コマンドウインドウ

ユニットにカーソルを合わせてCボタンで個別命令用のアイコンが表示されます。

攻撃命令　攻撃目標カーソルで選択しCボタンで決定。距離が遠い場合は自動的に移動して攻撃します。

移動命令　移動先をカーソルで選択しCボタンで決定。

①ユニットの生産国②数量③攻撃命令④名称⑤移動命令

■敵部隊ウインドウ

敵軍の規模やユニットの名称、生産国をみることができます。

■勝敗

いずれかが破滅および撤退すると負けになり、そのエリアを制圧されます。

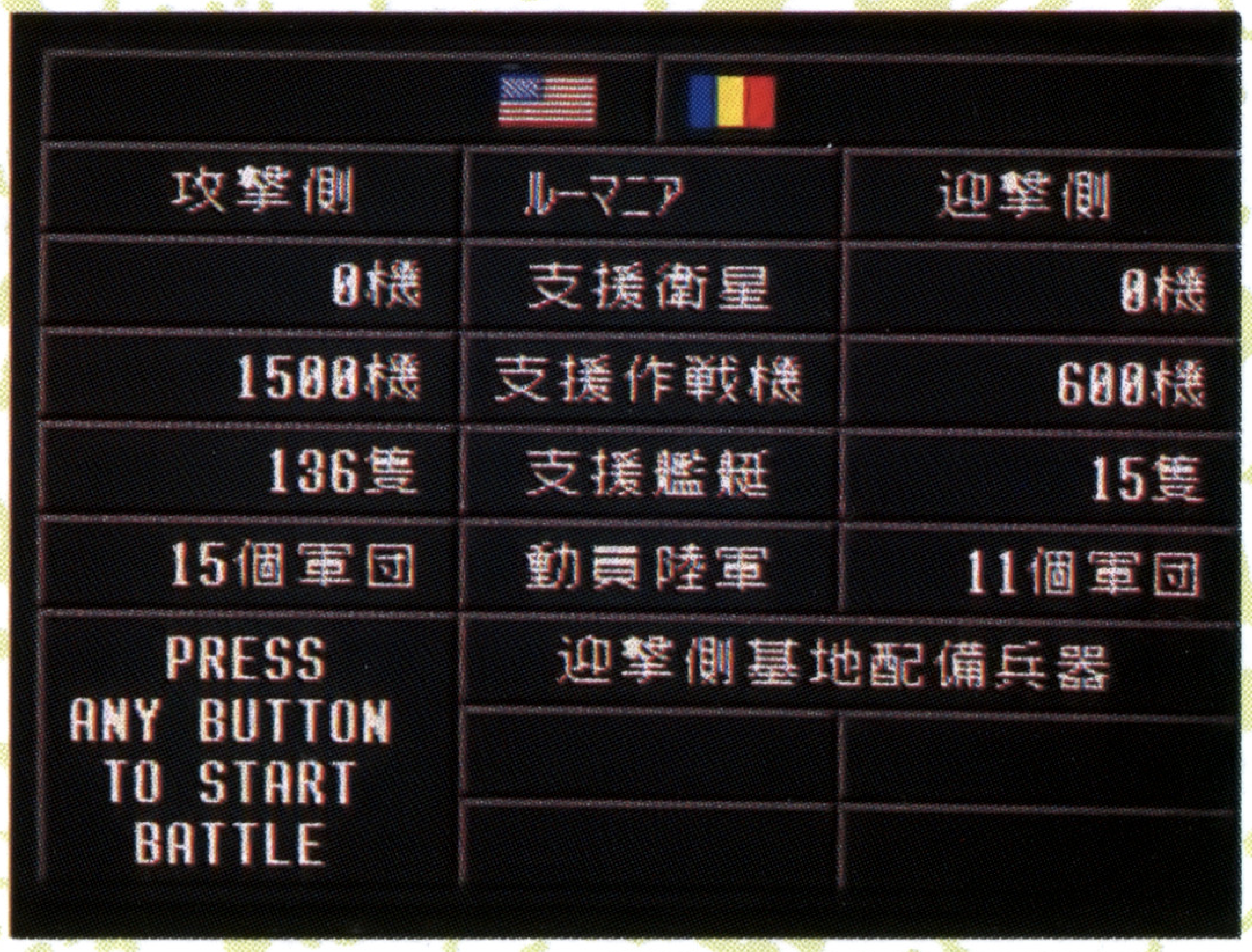
上陸戦闘画面

戦闘解決にあたっては、兵器攻撃力、数量、将軍能力によって決まります。陸軍以外の兵力は同クラスの兵器（軌道軍vs軌道軍等）との戦闘で優勢になった場合には、陸軍に対して支援が出来ます。

上陸戦闘画面（その1）

国旗　　　　：攻撃国と迎撃国の国旗を表示

基地配備兵器：軍事コマンド兵器開発で基地配備用の対軌道兵器の開発を行っていた場合は、この欄に表示されます。



国旗　基地配備兵器

※このウインドウ上で何かキー入力を行うと、次の戦闘画面に以降します。

■上陸戦闘画面(その2)

国　　旗：攻撃側と迎撃側の国旗及び戦場。
軌 道 軍：軌道軍(宇宙軍)の戦力を棒グラフ状に表示。
空　　軍：空軍の戦力を棒グラフ状に表示。
海　　軍：海軍の戦力を棒グラフ状に表示。
陸　　軍：陸軍の戦力を棒グラフ状に表示。
基　　地：基地の表示(迎撃側)のみ。
ビジュアル：アニメーションが表示されます。

※オート戦闘によって戦闘が解決されます。

MEGA-CDディスク 使用上のご注意

●キズつけないで
ディスクにキズをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●文字を書いてはダメ
レーベル面に文字を書いたり、シールなどをはらないでください。

●保管場所に注意して
プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿のところを避けて保管してください。

●ゲームで遊ぶときは
ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。

●汚れを拭くときは
レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

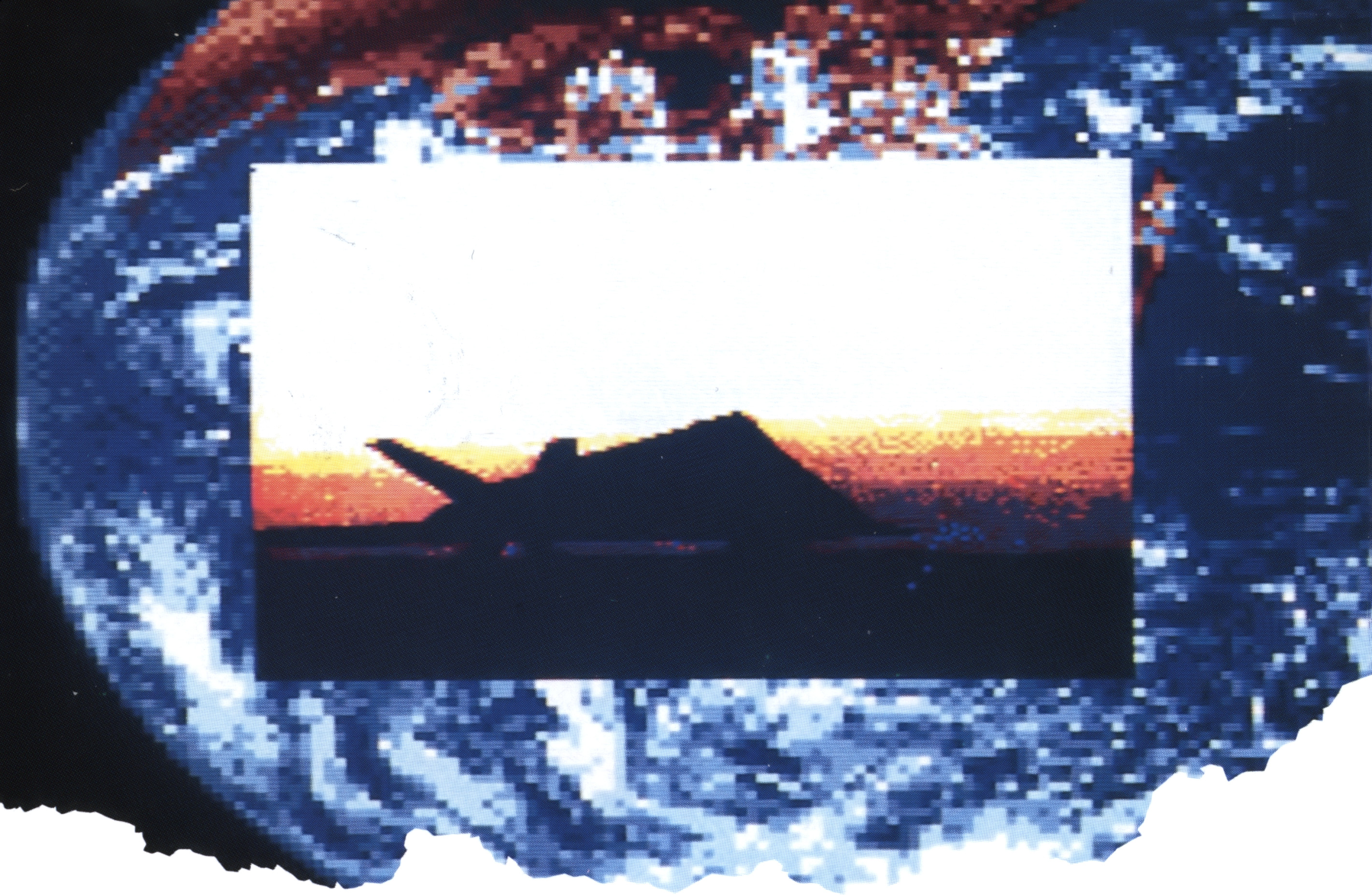
健康上のご注意
ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

MEGA-CDディスクは、メガ-CD専用のゲームソフトです。普通のCDプレイヤーで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

メガドライブをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

★MEGA-CD本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。



マイクロネット
Micronet

〒064 北海道札幌市中央区南10条西15丁目 ムラカミビル3F Tel(011)561-1370

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

© 1993 マイクロネット

T-22034

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。